Commodore TV SPIEL 3000H

Nun sind Sie im stolzen Besitz des neuesten technologischen Produkts der audiovisuellen TV-Spiel-Reihe von Commodore. Sie können damit vier verschiedene Spiele auf Ihrem Fernsehschirm spielen. Das Spiel Wird von einer realistischen Tonkulisse untermalt und die Punkte automatisch auf dem Bildschirm registriert. Ein, zwei oder vier Spieler können teilnehmen. Spielen Sie Tennis oder Hockey zu viert und messen Sie Ihre Geschicklichkeit.

Das Gewehr, bzw. die Pistole, ist für Zielscheibenschiessen auf eine sich bewegende oder auf eine nur kurz sichtbar werdende Zielscheibe vorgesehen. Es ist in dem Geschäft erhältlich, wo Sie Ihr TV-Spiel gekauft haben.

Wenn Sie besser werden, können Sie das "PRO" Handikap einschalten, welches die Geschwindigkeit des Balls im Laufe des Spiels erhöht.

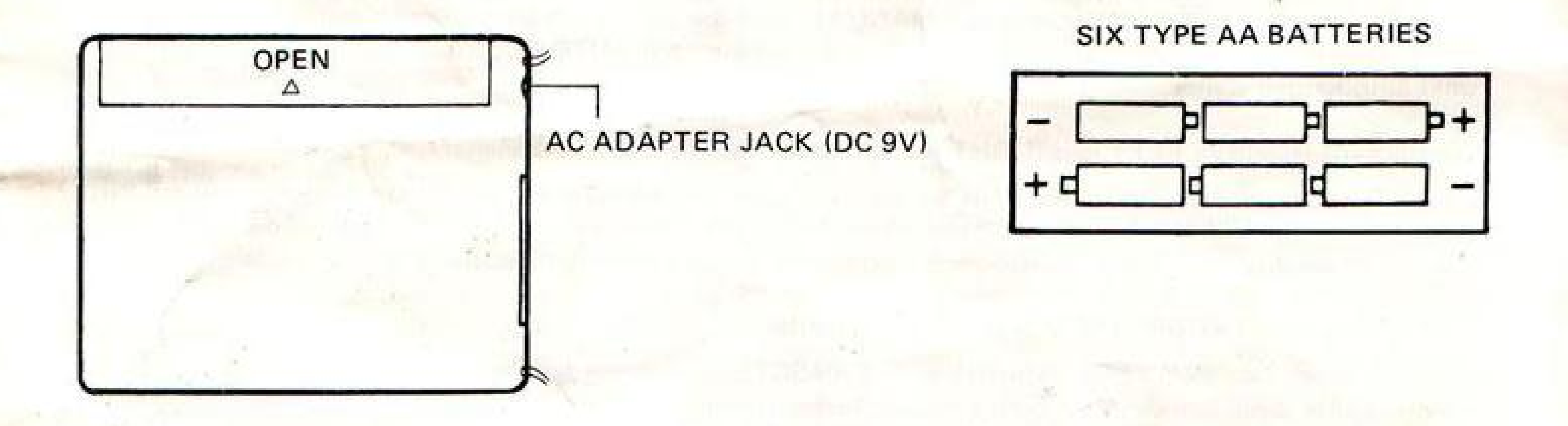
Sie können Ihr TV-Spiel in Farbe oder in Schwarz/Weiss spielen (natürlich bei Schwarz/Weiss <u>keine</u> Farbe).

BITTE BEACHTEN: Wenn das Spiel lange ohne Unterbrechung gespielt wird, kann es passieren, dass die Platzlinien des TV-Spieles als Schatten auf Ihrem Fernsehschirm sichtbar werden. Um diese Möglichkeit weitgehend auszuschalten, empfehlen wir, die Kontrast- und Helligkeits, regler an Ihrem Fernsehgerät nicht zu stark einzustellen, wenn das TV-Spiel in Betrieb ist. Wenn nicht gespielt wird, sollte das Spiel immer ausgestellt werden.

STROMQUELLEN

BATTERIE

Deckel entfernen und 6 Batterien Grösse AA einsetzen. Für optimale Gebrauchsdauer empfehlen wir, alkalische Batterien zu benutzen. Achten Sie darauf, dass Sie sie richtig einsetzen (siehe Zeichnung).

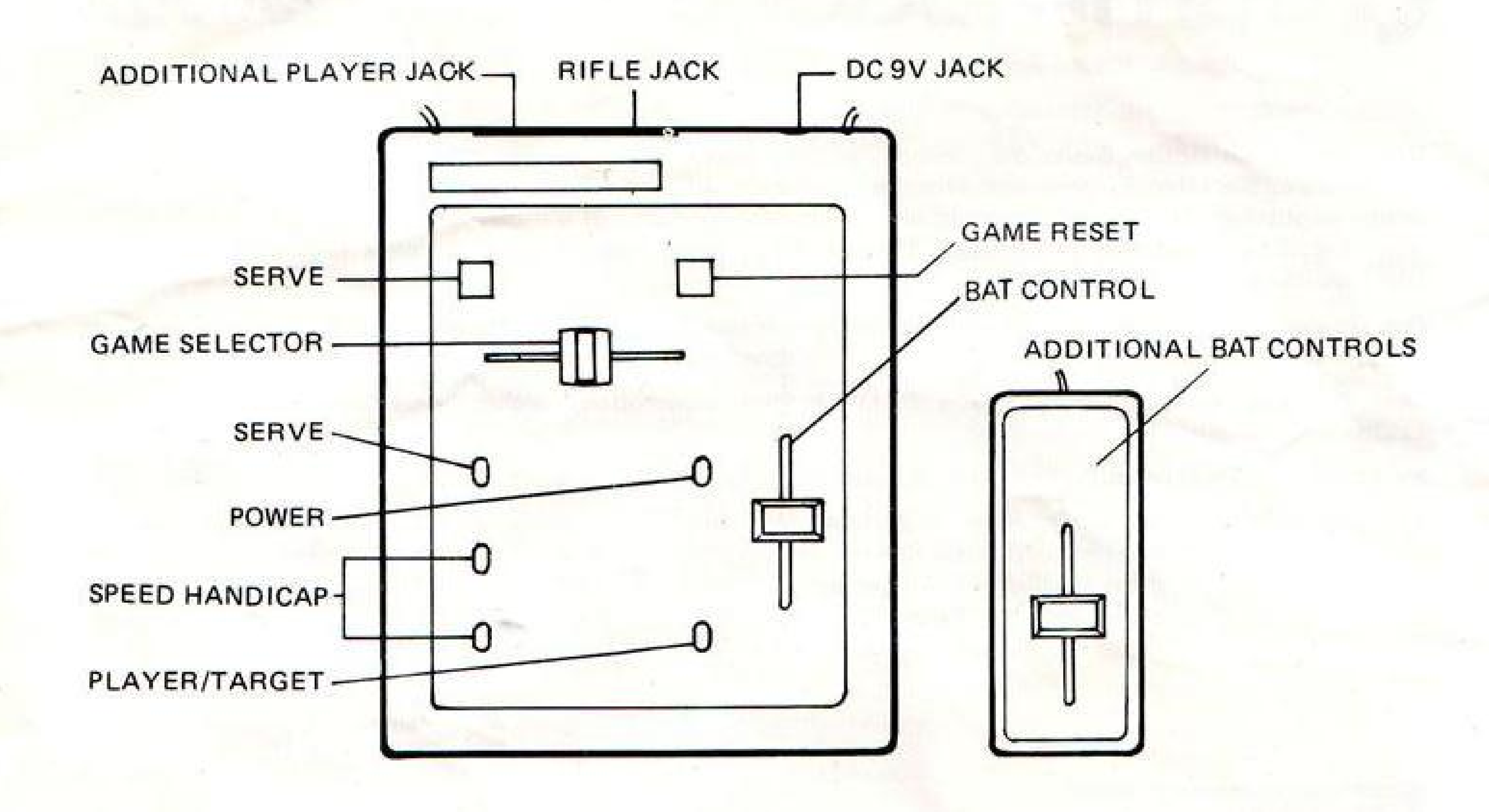


NETZBETRIEB

Das TV-Spiel kann direkt durch einen Netzanschluss (220/240 Volt) betrieben werden. Benutzen Sie dazu den Commodore Wechselstrom-Adaptor, der extra für dieses Spiel entworfen wurde. Katalog Nr.

AUF KEINEN FALL ANDERE WECHSELSTROM-ADAPTOR FÜR DIESES SPIEL VERWENDEN.

An 220/240 V Wechselstrom anschliessen und das andere Ende in die 9 V Gleichstrom-Buchse an der Rückseite des Apparats stecken.



NETZSCHALTER (ON/OFF) Ein/Aus

Das TV-Spiel wird eingeschaltet, indem man den Schalter auf "ON" stellt. Wenn der Schalter auf "OFF" gestellt wird, ist das Gerät ausser Betrieb.

SERVE (MANUAL/AUTO)-Knopf und SERVE-Knopf

Durch Einstellen des SERVE-Knopfes auf MANUAL wird das Spiel nach jedem Punkt gestoppt und geht erst nach Betätigung des SERVE-Knopfes weiter. Wird der Schalter auf AUTO eingestellt, geht das Spiel nach jedem Punkt automatisch weiter.

Schnelligkeits-Handikap LEFT und RIGHT (links/rechts) AMATEUR/PRO-Schalter

Je nach Geschicklichkeit des Spielers den Schalter entweder auf AMATEUR oder PRO stellen. Wird er auf PRO gestellt, erhöht sich die Ballgeschwindigkeit nach dem dritten und achten Ballwechsel. Wird der Schalter auf AMATEUR gestellt, erhöht sich die Ballgeschwindigkeit bis zum dritten Ballwechsel und dann nicht mehr.

PLAYERS (1.4/2)/TARGET (MOVING/SKEET) Schalter

Die Funktionen der PLAYERS (Spieler) und TARGETS (Ziele) werden dem gewählten Spiel entsprechend gelenkt. Unter dem Spielschalter befinden sich Aufschriften, die dieses Spielverhalten anzeigen. Daher ist es möglich, dass zwei oder vier Spieler TENNIS spielen. Zum Üben ist SQUASH geeignet – den PLAYERS/TARGET Schalter auf 1.4 einstellen und die linke Fernlenkung betätigen.

Wenn Sie das TARGET-Spiel einstellen, entweder MOVING (sich bewegende Zielscheibe) oder SKEET ("Tontauben") mit dem PLAYERS/TARGET-Knopf einstellen.

GAME RESET-Knopf (Spiel-Neueinstellung)

Mit diesem Knopf wird der Spielstand wieder auf 0:0 gebracht (entweder am Ende des Spieles oder zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Spieles). Den RESET-Knopf auch bei Spielwechsel drücken.

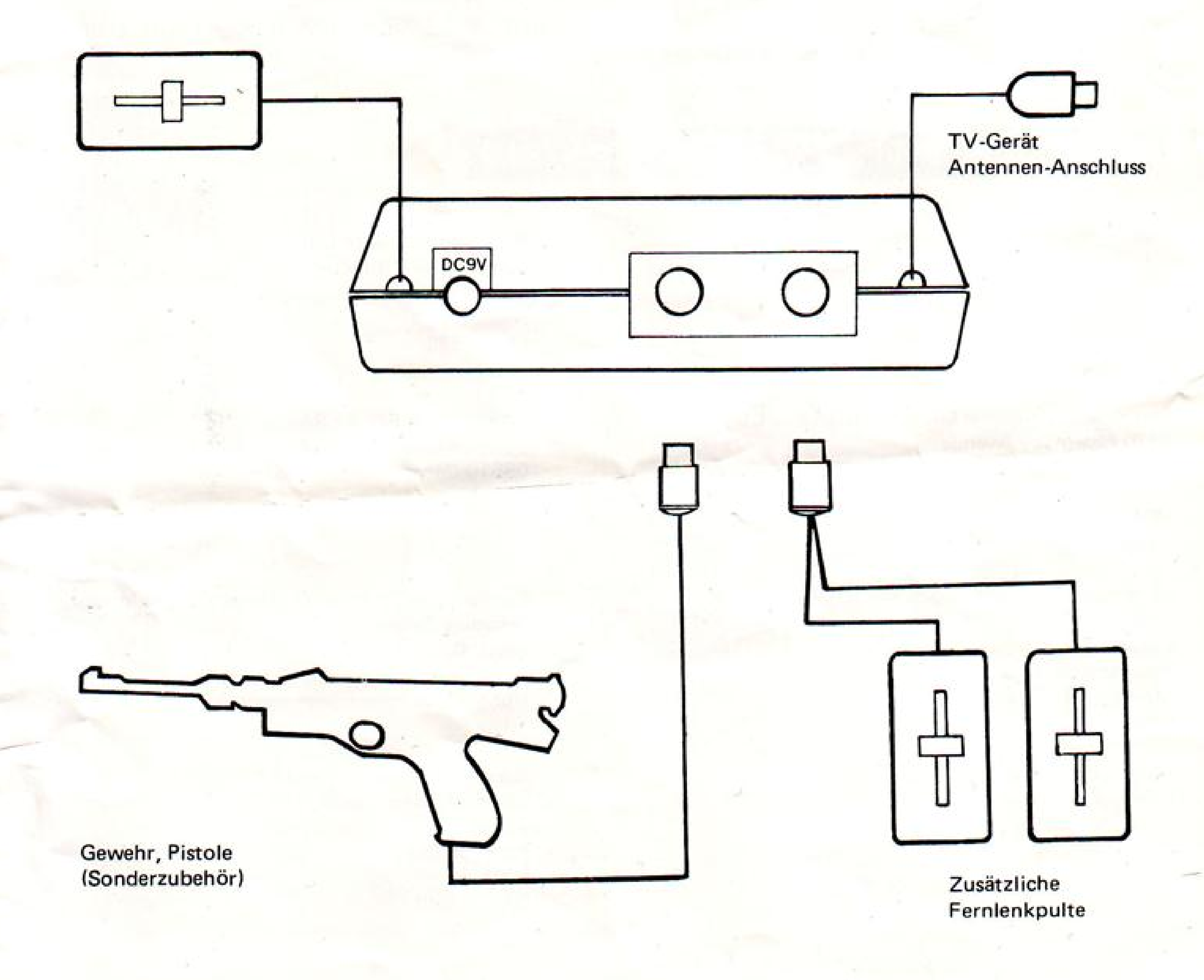
GAME SELECTOR (Spielwahl)
TENNIS/FOOTBALL/TARGET/SQUASH (Tennis, Fussball, Zielscheibenschiessen, Squash)

Suchen Sie sich ein Spiel aus — Tennis, Fussball, Zielscheibenschiessen oder Squash.

PLAYER CONTROLS (Spieler-Fernlenkung)

Diese benutzen Sie, um die Spieler senkrecht auf dem Fernsehschirm zu bewegen. Bei ein oder zwei Spielern das in das Spielgehäuse eingebaute und das fest durch Kabel verbundene separate Fernlenkpult benutzen. Die zwei weiteren Pulte für Spiele mit vier Spielern bitte an die Buchsen an der Rückseite des Geräts anschliessen.

WIE SIE DAS TV-SPIEL AN IHR FERNSEHGERÄT ANSCHLIESSEN, UND WIE SIE DAS SONDERZUBEHÖR, DAS GEWEHR, BZW. DIE PISTOLE, ANSCHLIESSEN.

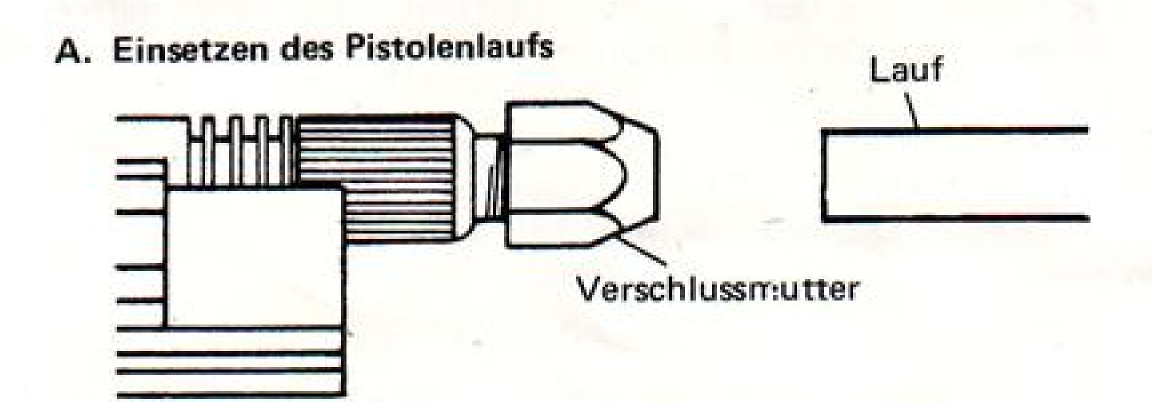


WIE MAN DAS SONDERZUBEHÖR PISTOLE, UND/ODER GEWEHR, ZUSAMMENBAUT.

GEWEHRTEILE:

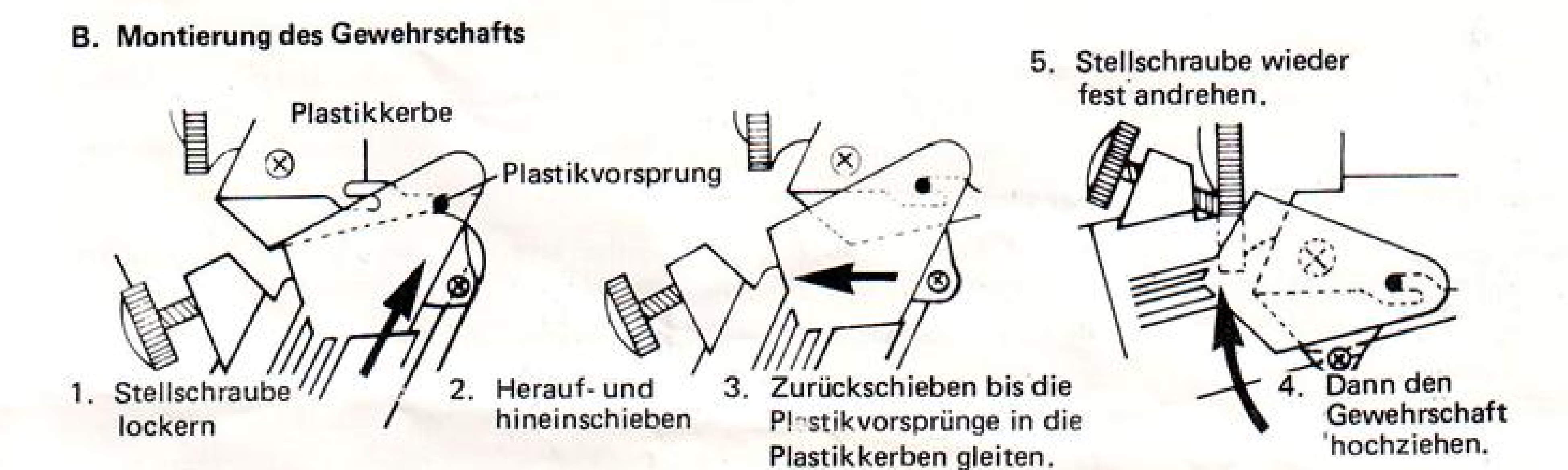


A. Einsetzen des Pistolenlaufs

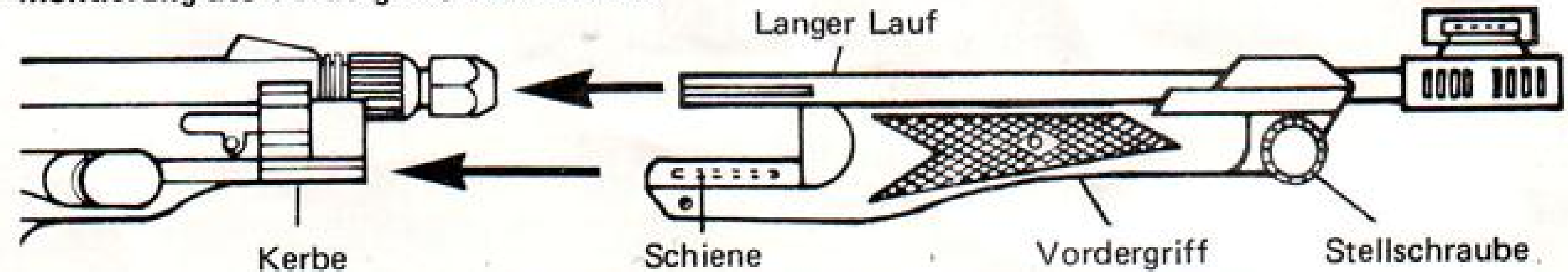


Die Verschlussmutter lösen und den Lauf ganz in die Pistole schieben. Darauf achten, dass der Lauf gerade und bis zum Ende eingeschoben wird, da sonst die Pistole, bzw. das Gewehr, nicht gerade schiesst.

B. Montierung des Gewehrschafts



C. Montierung des Vordergriffs des Gewehrs



Die Stellschraube lockern und den langen Lauf mit dem Vordergriff in das Pistolengehäuse führen. Den vorderen Griff mit dem Pistolengehäuse fest zusammenfügen, dann die Stellschraube und die Verschlussmutter festschrauben.

WIE MAN DAS TV-SPIEL ANSCHLIESST

+ **Vorsicht** – Vergewissern Sie sich als erstes, dass Ihr Fernsehapparat abgeschaltet ist.

1. Entweder 6 Batterien Typ C wie bereits beschrieben einsetzen, oder einen Wechselstrom-Adaptor an die 9V Buchse (Gleichstrom) Ihres TV-Spieles anschliessen.
2. Nun schliessen Sie das Spiel an Ihren Fernsehapparat an, indem Sie es in die Antennenbuchse Ihres Fernsehers stöpseln (die Antenne natürlich vorher herausziehen). Nun schalten Sie den Fernseher und Ihr TV-Spiel an und stellen ein scharfes Bild auf Ihrem Fernsehschirm ein (wir schlagen vor, einen "leeren" Kanal einzustellen, und diesen auf das TV-Spiel abgestimmt zu lassen).
3. Jetzt stellen Sie mit dem Knopf an der vorderen Seite des TV-Spieles das gewünschte Spiel ein. Eventuell ist ein nochmaliges Abstimmen des Bildes erforderlich, um die richtige Bildschärfe zu erhalten. Wenn das Spiel an einen Farbfernseher angeschlossen ist, werden alle Spiele in Farbe wiedergegeben.

   BITTE BEACHTEN: Wenn das TV-Spiel in Betrieb ist, Helligkeit- und Kontrastregler nicht zu scharf einstellen.
4. Den GAME-RESET-Knopf drücken (Spiel-Neueinstellung), um die Punktzählung wieder auf 0:0 einzustellen.
5. Die Fernlenkung einstellen und mit den Spielern auf dem Spielfeld gleichschalten.
6. Bei vier Spielern die zusätzlichen Fernlenkpulte an die zusätzlichen Steuerungsbuchsen (ADDITIONAL BAT CONTROLS) an der Rückseite des Gerätes anschliessen.
7. Beim Zielscheibenschiessen (TARGET GAME) die Pistole, bzw. das Gewehr, an die RIFLE (Gewehr)-Buchse an der Rückseite des Gerätes anschliessen.
8. MANUAL oder AUTO SERVE einstellen. (Manuelle oder automatische Angabe)
9. Falls gewünscht, SPEED HANDICAP (Schnelligkeits-Handikap) einstellen.
10. Wenn Sie zu spielen aufhören, das TV-Spiel und den Fernsehapparat abstellen, den Stecker des TV-Spieles aus dem Fernseher ziehen und die Fernsehantenne wieder anschliessen.

Jetzt wissen Sie alles, und können anfangen zu spielen, aber:

wenn Sie nicht spielen, bitte das TV-Spiel immer abschalten.

SPIELEN SIE . . .

TENNIS (für 2-4 Spieler)

Der Fernsehschirm zeigt das Spielfeld, das Netz und zwei Spieler. Nach Anschluss der zusätzlichen Fernlenkpulte, werden die anderen zwei Spieler auf dem Schirm zu sehen sein.

Die Fernlenkpulte mit den Spielern in Einklang bringen. Die Spieler bewegen sich senkrecht auf dem Fernsehschirm.

Nach Betätigung des GAME RESET-Knopfes (Spiel-Neueinstellung) sind Sie spielbereit. Wenn Sie die Angabe auf AUTO einstellen, wird der Ball nach jedem Punkt automatisch wieder angegeben. Wenn Sie die Angabe auf MANUAL einstellen (manuell), muss für jede neue Angabe der SERVE-Knopf gedrückt werden.

Der Ball kann in fünf verschiedenen Winkeln auf den Spieler zurückkommen, was vom vorherigen Schlagwinkel abhängt.

Um das Spiel spannender zu machen, können Sie das PRO SPEED HANDICAP (Schnelligkeits-Handikap) einstellen. Ein Spieler (oder ein Team) kann als "AMATEUR" spielen und der oder die anderen als "PRO". Der Ball wird nach drei, bzw. acht Ballwechsel schneller. Also gibt es drei Geschwindigkeitsstufen: langsam – mittel – schnell. Nur ein "PRO"-Speiler muss die schnellen Angaben zurückbringen – wenn beide Spieler (oder Teams) "PRO"s sind, ist die Ballschnelligkeit aus beiden Richtungen gleich, also automatisch langsam, mittel und dann schnell.

Ein Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler (oder Team) 21 Punkte erreicht. Dann muss der GAME RESET-Knopf (Spiel-Neueinstellung) betätigt werden und nun kann ein neues Spiel beginnen.

BITTE BEACHTEN: Jedesmal wenn Sie ein anderes Spiel einstellen, müssen Sie den GAME RESET-Knopf drücken.

FOOTBALL (FUSSBALL) (Spiel für 2-4 Spieler)

Auf dem Fernsehschirm wird das Spielfeld mit zwei kleinen Öffnungen an den Seiten (Tore) zu sehen sein.

Vier Spieler sind ständig im Spiel. Bei zwei Spielern werden durch die Fernlenkung je zwei Spieler gesteuert (ein Torwart und ein Stürmer).

Bei vier Spielern wird sich der "Torwart" immer in der Nähe seines Tores aufhalten und der "Stürmer" das gegnerische Tor decken. Der "Stürmer" kann jeden Ball zurückspielen, der ihm von vorne zugespielt wird. Einen Ball der von seinem Spielfeldende kommt, kann er in eine andere Richtung bringen.

Punktwertung und Spielschnelle wie bereits beschrieben.

TARGET (Zielscheibenschiessen, 1 Spieler)

BITTE BEACHTEN: Die Beleuchtung im Raum soll möglichst schwach sein, um die Möglichkeit ungenauen Schiessens zu vermeiden. Wenn Ihnen die Punktwertung ungenau vorkommt, vergewissern Sie sich bitte, ob sich keine Lichtquelle vor der Pistole, bzw. dem Gewehr, befindet, oder vielleicht Licht durch den Fernsehschirm reflektiert wird.

Die Pistole, bzw. das Gewehr, an die Buchse an der Rückseite des Spieles anschliessen.

Nun auf MOVING (sich bewegende Zielscheibe) oder SKEET ("Tontaube") einstellen. Bei MOVING wird sich die Zielscheibe immer sichtbar auf dem Fernsehschirm bewegen. Bei SKEET wird die Zielscheibe über den Fernsehschirm hüpfen und jedesmal für nur etwa 1.5 Sekunden stehenbleiben.

Den GAME RESET-Knopf drücken und es kann losgehen. Nun die Pistole, bzw. das Gewehr, auf das Ziel richten und den Abzugshebel betätigen. Sie können bis zu 15 mal schiessen. Die Punktanzeige wird die Anzahl der Schüsse die links oder rechts vorbeigehen registrieren.

BITTE BEACHTEN: Wenn Sie kein klickendes Geräusch vernehmen oder die Punktanzeige ungenau ist, vergewissern Sie sich bitte, ob der Fernsehapparat nicht in hellem Licht steht, und dass Sie nicht gegen helle Lichtquellen schiessen (Fenster, Sonnenlicht, Lampen usw.). Es empfiehlt sich auch, die Helligkeit- und Kontrast-Knöpfe an Ihrem Fernsehapparat zu regulieren, um das Ziel heller und den Hintergrund dunkler sichtbar zu machen.

Normalerweise wird das Gewehr bei voll ausgelassenem Kabel gut funktionieren (bitte das Kabel nicht verlängern). Bedenken Sie jedoch, dass ein kleinerer Fernsehschirm nicht so genaues Zielscheibenschiessen möglich macht, wie ein grösserer Schirm.

Wenn Sie nicht immer das Ziel treffen, obwohl Sie genau zielen, kann das entweder am Zielmechanismus im Gewehr liegen, oder daran, dass jeder das Gewehr anders hält und anders damit schiesst. Es kann also durchaus vorkommen, dass das Gewehr nicht genau zielt. Wenn das eintritt, sollten Sie das Ziel zunächst aus der Nähe anvisieren, sich dann vom Fernsehschirm entfernen und nun wieder versuchen zu schiessen.

Wenn Sie die Zielscheibe aus der Nähe besser treffen also aus der Entfernung, versuchen Sie, einen Punkt an der Seite oder über oder unter der Zielscheibe anzuschiessen. Damit können Sie Ihre Treffsicherheit beurteilen. Diese Technik ist dem "Einvisieren" mit einem richtigen Gewehr ähnlich, allerdings müssen Sie sich hier dem Spiel anpassen und können das Gewehr nicht angleichen.

In der Pistole, bzw. im Gewehr, befindet sich ein Präzisionsmechanismus. Bitte daher nicht fallen lassen oder heftigen Erschütterungen aussetzen.

SQUASH (Spiel für 1-2 Spieler)

Auf dem Fernsehschirm werden oben und unten je eine Linie zu sehen sein und an der linken Seite eine Wand.

Wenn zwei Spieler spielen, den PLAYERS/TARGET-Knopf auf 2 stellen. Beide Spieler werden auf der rechten Seite des Spielfelds erscheinen. Wenn Sie nur üben wollen, den Knopf auf 1-4 stellen und die linke Fernlenkung betätigen.

Sie können entweder mit SPEED HANDICAP (Schnelligkeits-Handikap) und MANUAL (manuell) oder AUTO SERVE (automatische Angabe) spielen.

Betätigen Sie den Knopf GAME RESET, um ein neues Spiel anzufangen.

Die Schnelligkeit des Balls kann, wie oben bereits erklärt, gesteigert werden.

Die Spieler müssen den Ball abwechselnd schlagen.

Beim Üben (1 Spieler) ist nur ein Spieler auf dem Platz. Die Punktanzeige wird die Zahl der Treffer registrieren und die Anzahl der daraufhin zurückgespielten Bälle.

Zum Beispiel: 10:25 bedeutet, dass der Spieler nach 25 Ballwechsel den 10. Punkt nicht bekommen hat (er hat den Ball 25 mal zurückgeschlagen vor einem Nichttreffer).

BITTE BEACHTEN: Bitte das Spiel abschalten wenn es nicht gespielt wird, das schont die Batterien. Lassen Sie schwache oder leere Batterien nie im Gerät; auch auslaufsichere Batterien können schädliche Chemikalien absondern. Sollten Sie das Spiel einige Wochen lang ausser Betrieb lassen, nehmen Sie die Batterien heraus. Das raten wir Ihnen übrigens bei allen Batterie betriebenen Geräten — vielleicht sollten Sie sich das merken.

WARTUNG

Das TV-Spiel **nicht** fallen lassen.

Die Schiebeknöpfe **nicht** zu kräftig drücken.

Die Fernlenkungen **nicht** zu kraftvoll betätigen.

Das Gerät **nicht** an den Verbindungsdrähten und Kabeln anheben.

Das Spiel **nicht** anlassen, wenn nicht gespielt wird.

Das Spiel **nicht** übermässiger Hitze aussetzen.

Das TV-Spiel **nicht** öffnen und keine Korrekturen im Gerät vornehmen.

Nach Spielbenutzung das Gerät immer abschalten (OFF).

Zur Reinigung des Gehäuses bitte auf keinen Fall Benzin, Nagellackentferner oder andere Lösungsmittel verwenden. Wischen Sie es einfach mit einem in mildem Reinigungsmittel getränkten Lappen ab.

Bitte keinen groben Scheuersand benutzen, weil dadurch das Gehäuse und die Knöpfe verkratzt würden, was das Aussehen verderben würde.

Bitte keine Flüssigkeit in das Gerät kommen lassen.

HINWEISE ZU STÖRUNGSBESEITIGUNGEN

Symptom	Abhilfe
Schwaches Bild auf TV-Schirm oder Geräuschstörungen	Die Batterien sind entweder nicht richtig eingesetzt, schwach oder leer. Antennenanschluss prüfen.
Keir. normales Fernsehprogramm auf Ihrem Fernsehschirm	Die TV-Antenne ist nicht wieder an den Fernseher angeschlossen worden.
Spielfelder verzerrt oder unregelmässig	Mit den Feinst-Kontrastreglern des Fernsehapparats richtig einstellen.
Das Spielen wird unregelmässig und das Bild wird flau	Die Batterien müssen ersetzt werden.

GARANTIE

SIE ERHALTEN AUF IHR TELESPIEL EINE-GARANTIE VON EINEM JAHR AB KAUFDATUM.

WENN WÄHREND DIESES ZEITRAUMS EIN FEHLER AUFTRITT, KÖNNEN SIE ES ENTWEDER ZU IHREM VARKÄUFER BRINGEN, DER ES ZUR REPARATUR AN COMMODORE WEITERLEITET.

ODER SIE SENDEN DAS GARÄT DIREKT AN EINE DER COMMODORE-VERKAUFSSTELLEN. DIE GARANTIE IST NUR GÜLTIG, WENN SIE DEN RECHNUNGSZETTEL BEILEGEN.

COMMODORE ÜBERNIMMT DANN DIE REPARATUR ODER DEN UMTAUSCH DES DEFEKTEN GERÄTES.

DIE GARANTIE

ERSTRECKT SICH NICHT AUF:

+ SCHÄDEN, DIE DURCH UNSACHGEMÄSSE BEHANDLUNG DES GERÄTS ENTSTEHEN UND NICHT AUF MATERIAL-ODER VERARBEITUNGSFEHLERN BERUHEN:
+ AUSTAUSCH SCHWACHER BATTERIEN:
+ FALLS EINE REPARATUR DURCH NICHT AUTORISIERTE PERSONEN VERSUCHT WURDE.

IST DIE GARANTIE BEREITS ABGELAUFEN, SO ERHALTEN SIE VOR DER REPARATUR EINEN KOSTENVORANSCHLAG VON COMMODORE.

COMMODORE SALES AND SERVICE CENTRES

Commodore Business Machines Inc.,
901, California Avenue,
Palo Alto,
California 94304,
USA.

Commodore Business Machines (Canada) Ltd.
3370 Pharmacy Avenue,
Agincourt,
ONTARIO,
MIW 2K4,
Canada.

Commodore Business Machines (UK) Ltd.,
Industrial Estate,
Eaglescliffe,
Stockton on Tees,
Cleveland TS16 OPN,
England.

Commodore Büromaschinen GMBH,
Frankfurter Str 171-175,
6078 Neu-Isenburg,
West Germany

Commodore Japan Ltd.,
Taisei-Denshi Building,
8-14 Ikue 1-Chome,
Asahi-Ku,
Osaka 535,
Japan.

Commodore France SA,
Zone Industrielle, Departmentale M14,
06510 Carros,
France.

Commodore Electronics (Hong Kong) Limited,
Watson's Estate,
Block C,
11th Floor,
Hong Kong.

Commodore Switzerland SA,
Bahnhofstrasse 29-31,
2 Stock,
Postfach 666,
5001 Aarau,
Switzerland.

commodore TV GAME 3000H

You are now the proud owner of the latest technological development in Commodore's microprocessor TV GAME. You can play 4 different Games on your TV screen – with automatic on-screen scoring and realistic sounds. The TV GAME is for one, two or four players. Set up Tennis or Hockey for 4 players and compare your skills.

The Rifle/Pistol can be used for Target shooting – either with a moving target or "skeet". You may purchase your Rifle/Pistol from your local retailer where you purchased your TV GAME.

As your proficiency increases, you can use the "PRO" handicap – and the ball speed increases as the game proceeds.

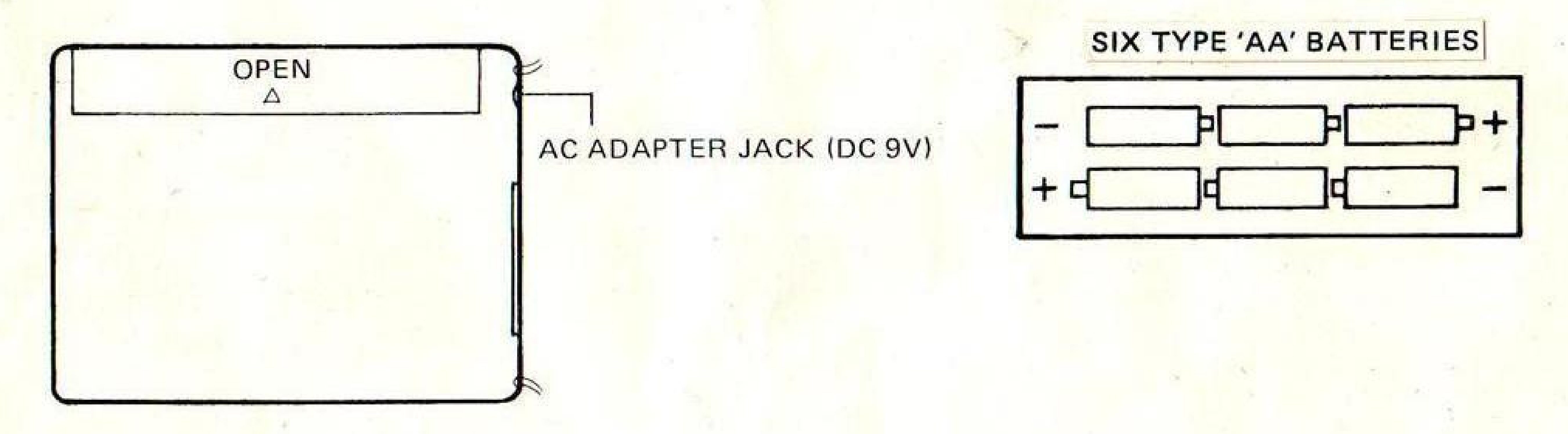
Your TV GAME provides complete color games – but can be used with either Color or Black & White sets (of course with B&W, you don't get color).

CAUTION: With prolonged playing periods of uninterrupted game use, the playing field lines of the TV GAME may show up as a shadow on your TV screen. To reduce this possibility, we recommend that you reduce the Brightness and Contrast controls on your TV set when you use the TV GAME. Also, the Game should be turned off when not in use.

POWER

BATTERY POWER

Remove cover and install six size 'AA' batteries. For longest life, we recommend that you use only the Alkaline type. Be sure you install them in the proper direction as shown.



AC POWER

You can operate the TV game directly from a source of 220/240 volts AC. Use Commodore's AC Adapter specifically designed for this game

The correct type of adaptor for your T.V. game is as follows:–
Catalogue No. Type DC 708 in United Kingdom
Catalogue No. Type DC 709 in Europe except United Kingdom

You must use only the correct Commodore adaptor. Use of any other adaptor is liable to damage your T.V. game.

Connect one end to 220/240V AC and connect the other end to the DC 9V jack at the back of the cabinet.